



WACOM COMMUNITY

【解説】ワコムを取り巻くコミュニティ 多彩なパートナーと共創する未来

“友人を見れば、あなたがどんな人間かがよくわかる”
企業にとってのパートナー、それは夢を語らう友人のようなものだ。
パートナーの総体である「コミュニティ」の姿には、
ワコムという人格が確かな輪郭を持って浮かび上がる。

ワコムは、自社としてデジタルペンやデジタルインクの技術を突き詰めながら、外部パートナーとの関係性構築も重要な要素と考えている。高度に複雑化し、専門領域の細分化が加速する現代社会では、経営や事業に関わるすべてを自社のみで賄うのは現実的とは言えない。さまざまな領域を牽引する企業・団体・学術機関とのパートナーシップ構築は、新たな視点を社内に取り込み、最先端の知識や技術を捕捉し、予期せぬ変化にも柔軟に対応できるしなやかさを身に付けることにつながる。その意味で、パートナーとの関係性は中長期的なビジネスの成功における、ひとつの生命線と言えるだろう。ワコムでは、「技術パートナー」「ビジネスパートナー」「文化共創パートナー」という3つのカテゴリーのパートナーと共に、新しい価値や体験の共創を続けている。ワコムを取り巻く「コミュニティ」とは、このような「パートナーとの関係性の総体」を指す。

Technology Partners

共にテクノロジーを追求する
技術パートナー

自社ですべてを整え、囲い込むのではなく、各分野のトップランナーとの協調にこそ、ワコムのテクノロジーのさらなる可能性が宿る。あらゆる領域との掛け算が成立するのも、デジタルテクノロジーの特徴だ。

Business Partners

新しいビジネスを生み出す
ビジネスパートナー

遠く離れたところにある「知」と「知」。一見すると関係性が薄く映るような異質な才能が結びつき、新しいビジネスが芽吹くことも少なくない。ワコムは、【ひとり歩む】ことを続けながら常に外の世界に目を向け、いつか来る【共に歩む】機会を逃さないよう、先を見通したパートナーシップ構築を図る。

Culture Co-Creation Partners

新しい文化を切り拓く
文化共創パートナー

「文化」とは何か？ それは「人間の行動や考え方の指針となる価値体系」だ。これからの私たちの行動、価値観、倫理、理想などに、少しでも影響を与えるような新しい文化を共に生み出すことを目指し、ワコムはパートナーとの多様な取り組みを続ける。ここには「人間の表現と学びを支えたい」というワコムの信念が色濃く現れている。

ワコムを取り巻くコミュニティは、実に多くのパートナーに支えられ形づくられている。パートナーとのつながり、その一つひとつが未来への種だ。すでに芽を出し、花を付け、実を結んでいるものもあれば、土に身を潜め、風雪を耐え忍び、長い冬を越すものもあるだろう。しかし、そのどれもが希望という名の種に違いない。

TECHNOLOGY

PARTNERS

共にテクノロジーを追求する技術パートナー



from JAPAN

株式会社 Preferred Networks

「現実世界を計算可能にする」というミッションを掲げ、ロボティクスやディープラーニング(深層学習)などの最先端技術の実用化を行う Preferred Networks (PFN)。ワコム、セルシスとの協働プロジェクトである「KISEKI ART (キセキアート)」では、PFNが開発するAI技術を使って、人だから、手書きだからこそ現れる創作過程における迷い、手直し、経験の蓄積、偶然の重なりなど、あらゆる要素を抽出した“創造の軌跡”を活用した新しい価値を提供するサービスの展開を模索している。

www.preferred.jp/ja

from US

デジタル文具協会

「デジタル文具」という新しいカテゴリーの市場形成を目指して、世界各国のパートナー企業と共に活動を推進するデジタル文具協会 (DSC)。メンバーには、ワコムのほか、サムスン、モンブランなども名を連ねる。「WILL™ (Wacom Ink Layer Language)」をベースとしたデジタルインク技術の推進のみならず、デジタル文具に体験を支えるスマートでオープンなスタンダード確立を目指している。

digitalstationeryconsortium.org



from AUSTRIA

Ars Electronica

アルスエレクトロニカはオーストリア・リンツに拠点を置く、世界的なクリエイティブ機関。毎年9月にアート・テクノロジー・社会をテーマに行われる「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」、美術館・科学館としての「アルスエレクトロニカ・センター」、メディアアートの最先端コンペティションである「プリ・アルスエレクトロニカ」、R&D機関である「フューチャーラボ」の4部門を軸に、未来の人類と社会を描き続けている。過去3年余りにわたり、フューチャー・インクの研究プロジェクトをワコムと共に推進。

ars.electronica.art



from JAPAN

国立研究開発法人 情報通信研究機構

個々人が学習をする際の効果を測るパラメーターとして「脳波」を基準にした共同研究をワコムと進めるのが、国立研究開発法人である「情報通信研究機構 (NICT)」。従来のインクペン、デジタルペン、キーボードの異なる3種の書字ツールを用いた記憶定着の効果測定実験で、参加者の脳波を計測。得られた脳波指標の結果から、手書きと同様、デジタルペンを用いた場合、パソコンのキーボードタイピングに比べて記憶の定着が良いとの示唆が得られた。

www.nict.go.jp/brain

Ihara, A.S., Nakajima, K., Kake, A., Ishimaru, K., Osugi, K. and Naruse Y. Advantage of handwriting over typing on learning words: Evidence from an N400 event-related potential index. *Frontiers in Human Neuroscience* 15:6791919 (2021)



BUSINESS

PARTNERS

新しいビジネスを生み出す ビジネスパートナー

from JAPAN

エスディーテック株式会社

利用者を中心に置いたモノづくりを掲げ、「デザイン」「テクノロジー」「データサイエンス」の力を一体運用する「デザインエンジニアリング」を持って、先進的な自動車 HMI (ヒューマンマシンインターフェイス) の開発やカラオケリモコン端末 UI (ユーザーインターフェイス) などの開発を行う。ワコムとは、教育をはじめさまざまな分野において人工知能(AI)を活用した「手書き×デジタル」による革新的な新サービスを実現するための共同開発を行っている。

www.sdtech.co.jp



from BULGARIA

Adcom

東欧の国・ブルガリアにおけるワコムプロダクトのセールspartnerとして10年以上にわたって販路拡大に寄与してきたアドコム。ワコム製品のアウェアネス向上を目的に、地元クリエイティブコミュニティを対象としたワークショップ「Wacom Day」を開催している。最近では、新型コロナウイルスによるパンデミックを契機にオンライン授業の価値が認識されつつある教育現場への参入も積極的に行い、学校教師向けのサポートを強化するなど、ワコムとのシナジーを最大化すべく新たなマーケット開拓に注力している。

www.adcom.bg

from JAPAN

株式会社セルシス

イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリとしてプロフェッショナル・アマチュアを問わず多くのファンを抱える「CLIP STUDIO PAINT」の開発や、創作活動を支えるサービスの提供を行うセルシス。ワコムとは2022年4月に資本業務提携を締結したクリエイティブ・コミュニティの発展を支えるパートナーであり、「KISEKI ART (キセキアート)」や神奈川県大磯町の「ニューノーマル・デジタル・クリエイティブ教育」をはじめとして多種多様なプロジェクトに共同参画している。

www.celsys.com



from CHINA

USI Universal Scientific Industrial

エレクトロニクス製品やモジュールなどの設計、製造、部材調達、配送などを請け負うUSI。ワコムのデジタルペンを製造する重要なパートナーでもある。通常、電子部品をプリント基板に固定するために使われる「鉛フリーはんだ」の融点は220°C。電気リフロー炉で製造の際に行う加熱と冷却に多くの電力を要する。ワコムとUSIは、錫とビスマスの合金による低温はんだ(LTS)を開発、融点が140°Cのためエネルギーを節約、CO₂排出量の削減につなげている。

www.usiglobal.com

from JAPAN

一般社団法人 教育イノベーション協議会 (Edvationの主催者)

「Edvation」とは、Education (教育) と Innovation (発明) を組み合わせた造語。文部科学省による「GIGAスクール構想」に代表されるとおり、教育分野を対象に積極的な最新テクノロジー導入を進めることで、学びをアップデートする試みが検討・実施されているが、これをさらにレベルアップさせ、画期的なイノベーションにつなげていこうとする試みだ。なかでも「官」によるトップダウンではなく、「民による新たな挑戦」は、テクノロジーがもたらす教育の未来に大きな示唆と貢献をもたらすと期待されている。ワコムとEdvationは、ともにSTEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) 教育に注目するパートナー同士として、お互いが主催するイベントでも協力している。

www.edvationxsummit.jp



CULTURE CO-CREATION

PARTNERS

新しい文化を切り拓く
文化共創パートナー



from PORTUGAL

Trojan Horse was a Unicorn

ポルトガルでCGの専門学校を運営していたアンドレ・ルイスが、2013年に立ち上げたデジタルクリエイターのためのコミュニティ組織がTrojan Horse was a Unicorn (通称：THU)。3D、VFX、ゲーム、コンセプトアートなど業界の垣根を超えて世界中のクリエイターがネットワークを広げることのできるエコシステムとして機能している。年に一度のフェスティバルに初年度からスポンサーとして名を連ねるワコムは、約1週間のフェス期間中に開催される「Infinity Canvas」「Art Battles」「The Co-Labs」といった人気イベントや各種ワークショップを通してCintiq Pro、MobileStudio Pro、Intuos Proなどの製品を提供し、世界各国から集まるクリエイティブコミュニティを草の根からサポートする活動を続けている。

www.trojan-unicorn.com

from JAPAN

株式会社ヘラルボニー

「異彩を、放て。」をミッションとし、福祉を起点に新たな文化の創造を目指す実験ユニット。日本全国および海外の障害のある作家とアートライセンス契約を結び、2,000点以上のデータから作品をプロダクト化するアートライフスタイルブランド「HERALBONY」、建設現場の仮囲いに作品を転用する「全日本仮囲いアートミュージアム」など、福祉領域の拡張を見据えた事業を展開している。ワコム、そして一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジと連携し、異彩作家たちの作品からの『呼びかけ』に呼応したアーティストたちが、さまざまな境界を越え、新たな表現を紡ぐことで創作活動の可能性を広げる「Call & Response (コール・アンド・レスポンス)」という意欲的な試みを進めている。

www.heralbony.jp



from JAPAN

株式会社ピーエイアイエヌティ

株式会社ピーエイアイエヌティが運営する「LIMITS」とは、アートやクリエイティブ制作などの創作活動をもっと気軽に楽しめるようにしたいという想いから生まれた、クリエイティブ界のフリースタイルバトル。2016年に日本でスタートし、以後、アジア大会そして世界大会と徐々にその規模を拡大、さまざまなジャンルのクリエイターが参加して、デジタルドローイングのバトルを繰り広げている。2023年には、この「LIMITS 高校生大会」が始動予定。そのプレイベントとして、1チーム3名のチーム戦で競うエキシビジョンマッチが2022年11月に開催された。

limits.jp
「LIMITS 高校生大会」limits.jp/lp/highschool-tournament-2023/



from JAPAN

大磯町

【描く/書く】ことをサポートしたいという想いのもと、ワコムが神奈川県大磯町と推進しているのが教育の質のさらなる向上を目指す「ニューノーマル・デジタル・クリエイティブ教育」だ。ペンや筆などで紙に描いて行われてきたアナログの創作活動をデジタル環境で行うことで、教育の世界にもデジタルならではのメリットを生かしたクリエイションを積極的に取り込もうというもの。自然な形でデジタル技術に触れ、仮想世界における道徳観などを育みつつ、同時に初・中等教育の早い段階から生徒の創造性を刺激し、クリエイティビティを開花させることで、将来にわたってアートに親しみ続ける素地を養うことを目的としている。

www.town.oiso.kanagawa.jp



CONNECTED INK

「アート、学び、テクノロジー」を持続的に支える

コネクテッド・インクは「クリエイティビティのおもちゃ箱」だ

コネクテッド・インクは、いまのワコムを象徴する試みのひとつ。【ひとり歩む】なかでテクノロジーを磨き抜き、その唯一性を持って多様な分野の先駆者たちと【共に歩む】。この実験的空間では、その両方が並び立ち、入り混じり、次の体験を生み出す姿が体感されるだろう。



「表現をしたい」
という想いを支えていく

奥山 晶子 | Akiko OKUYAMA
一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジ
理事

コネクテッド・インク・ビレッジという存在は、ワコムが持つさまざまな側面をきらりと映し出す、ミラーボールのようだと思います。コネクテッド・インクの場で体現されている、人間表現の奥深さ、有名か、無名かに関係なく、ただ表現をしたいという想いを、ビレッジは、表となり、裏となり支えます。ビレッジはある時はワコムと共に、またある時は個性あふれる表現集団として、そこでの出会いで生まれるご縁を大切に育て、意味深い取り組みを追求していきたいと考えています。

異分野の最前線を駆ける創造性あふれる人たちが持ち寄る「知」の衝突。その【創造的混沌】^{Creative Chaos}から生じる「驚き」や「気づき」、そして、さらに先に姿を現す新しい文化の萌芽を分かち合う。2022年の「人間は、その起源以来、本当に進化してきているのだろうか?」「ワコムの道具は、本当に人間の創造性に寄与していると言えるだろうか?」など、「コネクテッド・インク」はその時々立てられる【問い】を軸として、これまでに7度の開催を重ねてきた。

コネクテッド・インクのクリエイティブな分野を幅広くサポートするのは、一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジ(2021年2月発足)。創作に関わる「個」に着目し、「アート、学び、テクノロジー」を持続的に支えるという目的から生まれており、独立性を持って運営される。「芸術およびアートを通じて表現される、人間としての深みの追求」「新しい学びの価値観の探求と推進」「それらを支えるためのテクノロジーの実装や、さまざまなコミュニティとのコラボレーション」を模索するなか

で、数々のプロジェクトを支援している。

ワコムは、【描く/書く】を通じて人間とその創作をアシストする。一方で、「すべての人間を支える」という使命を果たそうと考えると、デジタルツールを通じた【体験の旅】の提供だけでは、必ずしもその情熱を満ち切れない。さらに高い視座からクリエイティブに関わる人たちを支え、まだ見ぬ舞台へと押し上げたい。そのために開催されているのがコネクテッド・インクという文化装置の位置付けだ。この実験的空間には、未来が垣間見える「創作の最先端」が並び、さながら「クリエイティビティのおもちゃ箱」といった様相を呈す。「人間の表現と学び」をデジタル・テクノロジーで支え、「アートを生み出し、愛で、楽しむ文化」の新しい側面に光を当てる。STEAM教育などを通じた「未来の子どもの学び」が、多様性や柔軟性を取り込んでさらに豊かになる。そのためにはどのような取り組みが考えられるか。コネクテッド・インクは、【問い】を立て、議論し、新たな【問い】を追求する場となっている。



コネクテッド・インクについての詳しい情報は左のQRコードからご覧いただけます。

